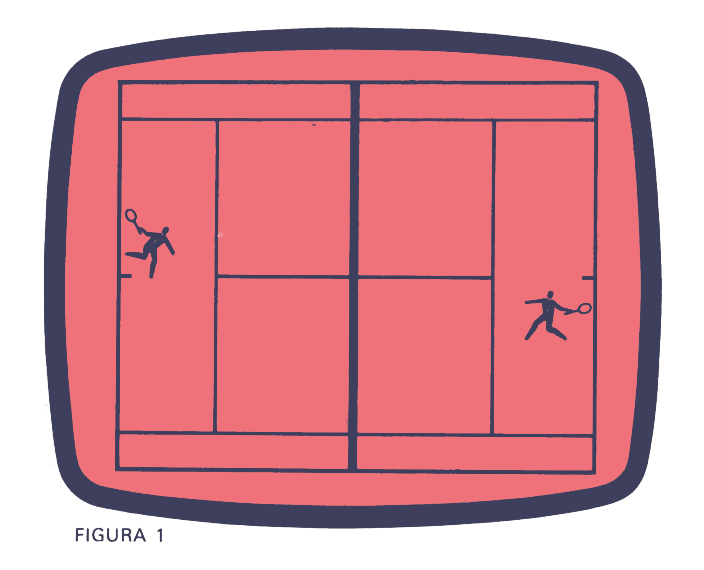


FIGURA 1

TENIS

Puntuación

El que sirve (efectúa el saque) es siempre el que lleva los tantos y deberá anunciar la puntuación después de cada falta. La puntuación en TENIS se lleva como sigue:

NADA = 0
15 = 1 punto
30 = 2 puntos
40 = 3 puntos
JUEGO = 4 puntos

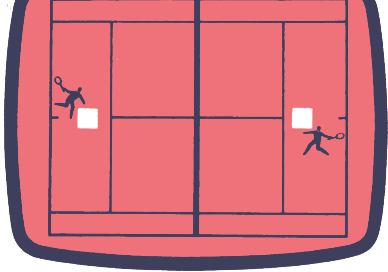


FIGURA 2

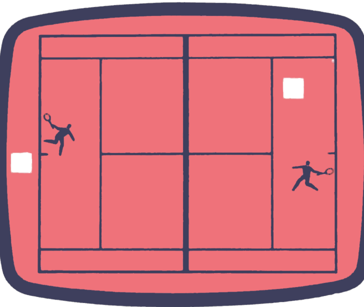


FIGURA 3

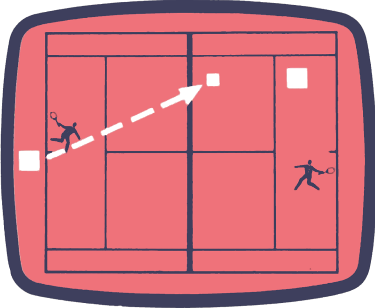


FIGURA 4

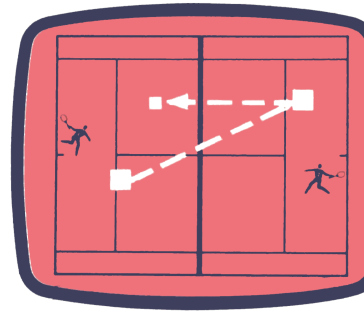


FIGURA 5

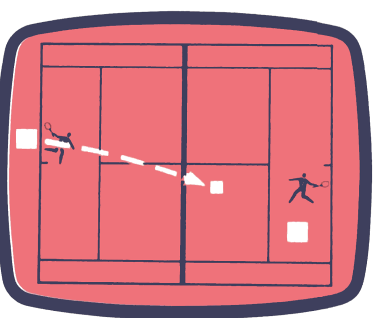


FIGURA 6

La figura 1 muestra una copia reducida de la transparencia correspondiente al juego del TENIS. Las figuras de la transparencia son estáticas y únicamente son de ambientación. Las figuras de movimiento real serán los «elementos luminosos» que simulan los jugadores.

Preparación

1 Púlsense las teclas 1 y 2 de la «unidad central».

2. Colóquese la transparencia del TENIS sobre la pantalla del televisor

3. Cada jugador debe permanecer a su propio lado de la red.

4. Ambos jugadores fijan su control de TRAYECTORIA en la posición central.

5. Sitúense los jugadores en posición (figura 2) y púlsese el botón de JUEGO para comenzar Iníciese el juego a velocidad lenta y gradualmente auméntese a medida que se adquiera práctica.

Iniciación del juego

Para empezar a jugar los contendientes deberán poner la pelota en movimento para determinar quién servirá primero. Para que todo sea correcto, la pelota deberá traspasar la red un mínimo de tres veces, una vez superadas las jugadas indicadas, tendrá derecho a servicio (iniciar los saques) el jugador que no haya dejado perder la pelota.
El jugador que realice el saque debe estar fuera de su campo (figura 3) El que recibe la pelota debe colocarse fuera de su área de servicio (figura 3)
Para que el saque sea correcto la pelota debe caer dentro del área de servicio del contrario (figura 4) El que sirve tiene dos posibilidades. Si falla las dos, pierde el punto.
Si el saque es bueno, la pelota continua en juego hasta que es perdida por uno de los jugadores. Los jugadores pueden moverse a cualquier parte de su lado de terreno de juego después que la pelota ha sido sacada (figura 5)
El próximo saque es desde el lado izquierdo del campo (figura 6) Después de haber logrado un punto, la pelota debe ser llevada del lado donde se tiene servicio (úsese para ello el botón de JUEGO) La posición de servicio siempre comienza del lado derecho de la línea de base del jugador y se alternan del lado derecho al lado izquierdo del campo, después de cada punto. Al final del primer «set», el otro jugador es el que empieza a servir en el segundo juego. Los jugadores continúan turnándose hasta que uno de ellos gana el partido.

Ejemplo: El jugador «1» sirve y gana un punto. El mismo anuncia la puntuación —«15 NADA»—. Siempre anuncia primero su tanteo. En el siguiente saque, su oponente gana un punto. La notificación es «15 IGUALES». El tanteo continúa hasta que un jugador ha conseguido un JUEGO. El JUEGO se gana solamente cuando un jugador gana por dos puntos de diferencia, como —«JUEGO 30»—. Si el tanteo es «40 IGUALES», el juego debe continuar hasta que un jugador lleve dos puntos de ventaja sobre su oponente. El primer jugador que gane seis juegos, gana el «SET», pero debe ganar por un margen de dos juegos sobre su adversario.

Partido

El primer jugador que gana dos de los tres «SETS», gana el partido.